

Obsolescência prorrogada e retrofuturismo: transitoriedades da arte e da tecnologia

Daniel Hora*

Neste artigo propomos uma reflexão sobre as práticas de dissidência micropolítica que geram a (re)articulação dos sentidos da temporalidade, por efeito da conjunção entre a arte e a abordagem hacker da tecnologia. Tomaremos como base a produção de artistas e coletivos como Gambiologia, Lucas Bambozzi e Paul DeMarinis, reunidos pela coincidência de poéticas interessadas em contrariar a obsolescência e promover a arqueologia da mídia. Consideraremos os aspectos efetivos e afetivos das tecnologias da comunicação reticular e da reprogramabilidade no que diz respeito à memória, sua mediação e a historicidade da arte e tecnologia. Conforme Stiegler, veremos como a técnica convertida em elemento constituinte do tempo amplia os processos de exteriorização do vivente no não-vivente. Ante as chances e os riscos decorrentes da temporalidade moldada pela operacionalidade dos aparatos, a arte hacker propõe modos de conjugação dos ritmos heterogenéticos da diferença.

Palavras-chave: estética, arte hacker, temporalidade, diferença.

Devir-mídia da arte, devir-arte da mídia

o que se dobra não é apenas a falsa noção de história linear, como também os circuitos e o arquivo que compõem a paisagem midiática contemporânea¹ (HERTZ; PARIKKA, 2012)

O agenciamento entre a arte e a tecnologia reativa a problemática do percurso histórico da produção artística. Pois a apropriação do avanço técnico dos aparatos de produção e disposição conduz a arte a escolhas. Seguir o percurso do “progresso” da tecnociência de aplicação industrial parece ajustado à avidez de participação na construção do futuro. Conforme esta perspectiva, para alinhar-se à história de modo amplo, ou para desvelar-se histórica em seu domínio específico, a obra artística deveria associar-se à transformação cultural em geral – em consonância ou dissonância crítica com seus fatos motivadores e seus efeitos.

Outra opção é a recusa ao emparelhamento com a tecnologia industrial. Para a arte experimentar a abertura de trilhas das temporalidades divergentes e hibridizantes da multiplicidade em fluxo. É o que sugerem poéticas pautadas pela autonomia de ação, a liberdade exploratória e a abertura comunitária da informação – opções éticas e estéticas da ação hacker. Esta expressão de sentido abrangente é aqui adotada para indicar a produção da diferença, aplicada restritamente à estrutura tecnológica e suas adjacências de comportamentos sociais, segundo Tim Jordan (2008), ou extensível à política, à filosofia, à biologia, à arte e a tudo que seja passível de abstração – isto é, a atualização de latências do virtual, conforme McKenzie Wark (2004).

Na poética de artistas como Lucas Bambozzi (São Paulo), Paul DeMarinis (San Francisco, Califórnia) e o coletivo Gambiologia (Belo Horizonte), a confiança no argumento evolutivo dá lugar ao reconhecimento das transitoriedades complexas impregnadas pela conjugação entre arte e tecnologia. Nos respectivos projetos *Das*

* Mestre e aluno de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília. hora.daniel@gmail.com.

*Coisas Quebradas*ⁱⁱ (2012), *The Messenger*ⁱⁱⁱ (1998 e 2005) e *Random Gambièrre Machine 2.0* (2012), experimentamos a subversão do discurso progressivo do novo. Questiona-se nesses projetos o sentido de novidade empregado quando a formulação teórica sobre a arte digital necessita afirmar a distinção de seu objeto dentro do contexto contemporâneo. Assim, vemos suspensa a noção (já em si perecível) das *novas mídias*, adotada para apontar a singularização histórica da programabilidade automatizada em Lev Manovich (2001b) ou para indicar a emergência cíclica de arranjos inusitados do tecnológico (eletrônico, robótico, biomolecular) com o comunicacional (cinema, vídeo, teledifusão) em Mark Tribe e Reena Jana (2006).

Situada na assemblagem de temporalidades, a arte hacker é que move e paralisa este modelo evolutivo. Age de modo prospectivo e retrospectivo sobre os processos e os suportes de sua corporificação (*embodiment*)^{iv} historicamente (e geograficamente) distanciados. Proporciona corporeidade experiencial para o que é computável nas diferentes situações vividas e estabelece plataformas para operações cognitivas correspondentes às variedades cronológicas e topológicas. Reitera, assim, que a noção inaugural das novas mídias está intrinsecamente comprometida pela obsolescência da aparelhagem industrial, em uma era da economia capitalista em que a “novidade” disponível no mercado convive com o estoque das ofertas subsequentes, em desenvolvimento concomitante ou já concluídas e dispostas em fila para a reposição nas prateleiras do ritornelo do consumo.

Enquanto reflexo do conceito de ritornelo de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997), as manifestações e usos das novas mídias (no comércio de utilitários) geram desterritorializações restritas, apenas dedicadas a rearticular as consequentes reterritorializações das linhas hegemônicas de produção e das poéticas. Contra esta situação, a arte hacker ativa uma perspectiva crítica e esquizofrênica de desterritorialização radical baseada na prorrogação da obsolescência e na exploração retrofuturista. Apresenta-se, inclusive, como contraponto à aposta aceleracionista de resistência imanente ao capitalismo, segundo a qual o colapso do sistema aconteceria por força de sua própria expansão excessiva e excedente (SHAVIRO, 2013). Porque o excedente do que se produz na tecnologia coexiste com a aposentadoria de excedentes passados, destinados à reciclagem ou largados à contaminação do meio ambiente pelo “desmonte” lento do lixo eletrônico abandonado.

Ao conjugar a alta e a baixa tecnologia, e explorar o entrelaçamento do maquinismo inorgânico com a processualidade orgânica e ambiental, as disseminações multilineares derivadas da produção hacker indicam que a programabilidade é tanto subsequente, quanto antecedente à sua corporificação computacional. Esta última apenas a emprega como modo predominante de performatividade, assumido como fator de distinção por Manovich. O ressurgimento do “novo” revela-se impregnado do desdobramento de funcionalidades concretas e de virtualidades incubadas.

Para assumir esta espectralidade do velho sobre o novo, a arte hacker procede por táticas anarqueológicas e especulativas. De um lado retraça linhas de genealogia e errância trans-histórica, conforme a anarqueologia de Siegfried Zielinski (2008). Para Zielinski, o ato de inovação baseado naquilo que restou obsoleto e abandonado viabiliza uma prática resistente que desdobra as variações heterogêneas do passado, antes obliteradas pelas narrativas ditadas pelas correntes vencedoras. Apoiada nesta noção de anarqueologia, a arte hacker convoca a releitura nômade e a contrapelo do passado descartado. Faz isto tanto para lidar com o presente, quanto para traçar perspectivas de futuro, a partir do resgate do suprimido, do negligenciado e do comercialmente fracassado (HUHTAMO; PARIKKA, 2011).

De outro lado, a arte hacker coincide com o chamado materialismo especulativo

(BRYANT; SRNICEK; HARMAN, 2011). Pois, sua prospecção poética aponta para agenciamentos que ultrapassam o domínio antropocêntrico e semiológico, deixando aberturas para a disseminação e a multiplicidade. Seja no uso das ondas eletromagnéticas como modo de acionamento no projeto de Lucas Bambozzi, seja na reverberação multissensorial da telecomunicação eletrônica em Paul DeMarinis, seja na aleatoriedade assumida como substrato composicional pela Gambiologia.

Impactada por um espectralidade retrofuturista, em que o “progresso” opera como produção da diferença em contato com o que é pregresso, a abordagem hacker da arte e tecnologia compõe-se como trabalho poético sobre aquilo que Garnet Hertz e Jussi Parikka (2012, p. 427) denominam como mídias zumbis – “os mortos-vivos da história da mídia e dos resíduos descartados”, que não só inspiram artistas, como também sinalizam a morte, no sentido concreto da destruição da natureza devido à contaminação do ambiente por substâncias tóxicas. O caráter fantasmagórico das gerações subsequentes de mídias é então adotado como noção crítica da historicidade das mídias que não são mais novas, mas sim zumbis. Esta adoção se dá ainda a contrapelo da reemergência singularizadora da inovação em uma rota adiante linear.

Por outra parte, a historização baseada no processamento digital sugere uma via de mão dupla, em que a arte (re)afirma-se como mídia e a mídia converte-se em arte. Vemos aí o pêndulo marcar o ritmo das transitoriedades segundo a oscilação entre o devir-mídia da arte e o devir-arte da mídia. As derivas desviantes da teoria formalista e suas ideais de literariedade e estranhamento indicam essa transposição mútua. Pois a concepção de inerência da programabilidade como caráter distintivo de uma obra de arte em novas mídias só pode remeter parcialmente à expectativa de literariedade autorreferencial. Aquilo que renderia *novidade às novas mídias* só ganha proeminência corporificada em contraste às velhas mídias: pela inespecificidade, o suporte digital absorve mediações específicas.

A literariedade da arte digital está, então, sujeita às táticas de hibridismo. Como dá exemplo a junção de um mecanismo de moinho, celulares descartados e os efeitos da irradiação de frequências eletromagnéticas, como no caso da obra citada de Lucas Bambozzi. De outro lado a esperada autorreferencialidade se multiplica em sistemas que desconstroem a usabilidade e a comunicabilidade de aparatos singulares como nas assemblagens do coletivo Gambiologia ou de Paul DeMarinis. Pelo caráter extrínseco da singularização heteronômica que se manifesta nestas obras, vemos que não basta à arte explorar a mídia a ponto de se confundir com ela. No inverso da conversão formalista da arte em mídia, a mídia deve também se transforma em arte, quando submetida à subversão de sua funcionalidade.

Assim, as poéticas hackers ecoam o conceito formalista de estranhamento, ou desconstrução da familiaridade, conforme Victor Shklovsky (1965) entende a atividade poética. Assim, o devir-mídia é também sugerido, inversamente, no conceito de artemídia, pelo qual Arlindo Machado (2007, p. 7) aponta justamente para o valor de desvio do projeto da tecnologia. Desvio efetuado por meio da apropriação ou intervenção nos canais de difusão e na indústria de entretenimento, bem como pela adoção (autônoma) de recursos da eletrônica, informática e engenharia biológica.

O duplo movimento de contaminação do devir-mídia da arte e do devir-arte da mídia dá indícios de um confronto de temporalidades. Quanto mais quando consideramos que a novidade do caráter programável das novas mídias de Manovich (2001) reside na sua capacidade de corporificar as operações de mídias anteriores. Este é sentido do *metamedium* de Alan Kay e Adele Goldberg (2003, p. 403) – meio cujo conteúdo conjugaria “uma ampla variedade do já-existente e mídias ainda-não-inventadas”. É ainda esta mesma noção que se atualiza na metamídia de Manovich

(2013, p. 81) – “um sistema semiótico e tecnológico fundamentalmente novo que inclui em seus elementos as mais remotas técnicas de mídia e estéticas”^v.

Em sua corporificação como metamídia, o *novo* revela-se *de novo* como ponto de contato entre procedências e destinações – o moinho movido pelo consumismo e uso intensivo da telecomunicação móvel em Lucas Bambozzi, o gabinete de curiosidades reeditado nas engenhocas desfuncionais da Gambiologia, ou a telegrafia revista na era da mensagem reticular em Paul DeMarinis. Temos nestas relações a ultrapassagem da análise sincrônica e diacrônica da significação. Em lugar da soma entre o contemporâneo e as parcelas revividas do passado, ou da busca pelo que seja constante em meio à mudança, as poéticas hackers apelam para a extemporaneidade – a impropriedade ou inadequação do que é importuno, fora de época não por ser apenas de outra época, mas por ser também de nenhuma época concreta.

Pelas investidas extemporâneas de recombinação dos meios específicos em um meta- ou pós-meio inespecífico, a arte hacker apresenta uma consciência crítica que retrocede para ir além dos avanços da tecnologia industrial. Com isto, expressa as linhas de fuga de uma dobra dissidente, inconformada aos projetos de hegemonia cultural. Afirma-se, assim, como modo de produção da diferença, no sentido da atualização da virtualidade dado por Deleuze (2002).

Pois as poéticas de subversão da temporalidade simulam mídias imaginárias – ou corporificações fictícias das transitoriedades complexas. Produção que ocorre seja pelo adiamento da obsolescência, seja pela revelação da microtemporalidade “inferior ao limite da percepção” embutida nos circuitos (eletrônicos) e moduladora da noção do tempo (HERTZ; PARIKKA, 2012, p. 429). A estética emergente da ação hacker se dissolve em dispositivos que não conferem mais particularidades ao meio em questão, mas sim impulsionam o fluxo pelas *dobras do meio* – que remetem a meios antecessores e sucessores e à própria mediação do tempo. Nesta dobra, inflexionam-se a transitoriedade da arte e a transitoriedade das mídias (re)programáveis. Curto-circuito que reforça as trilhas de condução a um ponto *além da história*.

I-mediações da memória

Entendida como mídia zumbi ou metamídia, a arte hacker implica uma compreensão expandida das capacidades de armazenamento e recuperação informacional. Em *Das Coisas Quebradas* de Lucas Bambozzi (Ilustração 1), o ritmo de acionamento das engrenagens de um triturador autônomo de celulares rejeitados é acelerado conforme aumenta a intensidade de frequência eletromagnética no ambiente ao redor. Quanto mais intenso o uso da comunicação móvel e reticular, mais veloz se tornam os ciclos de obsolescência. Assim, o trabalho apresenta um ritornelo vicioso: a disseminação dos aparatos sem fio suporta a crescente teletransmissão de dados, em um processo que demanda elevações da potência comunicativa e da capacidade de suas infraestruturas, gerando descarte e substituição de equipamentos. Rítmica veloz que suscita questões: um modelo de celular seria mais efêmero do que a troca de mensagens de texto que sustenta? A interação entre objetos na ficção científica se efetua agora como “internet das coisas quebradas”, conforme a expressão de Lucas Bambozzi^{vi}?

Random Gambièrre Machine 2.0 (Ilustração 2) é um painel de interatividade aleatória que o coletivo Gambiologia monta de modo improvisado, sem a determinação de um projeto prévio, em oficina realizada com jovens em um centro cultural da periferia da cidade de São Paulo. A excessividade e inutilidade do aparato põe em xeque a lógica de produção econômica orientada pela eficiência. Por meio da

gambiarra com componentes eletrônicos e objetos resgatados do descarte e do colecionismo do entusiasta tecnológico (*geek*), o coletivo homenageia as máquinas antifuncionalistas do cartunista estadunidense Rude Goldberg, deliberadamente superprojetadas para executar tarefas simples de uma maneira complicada, geralmente com base em efeitos de reação em cadeia. Porém, o projeto da Gambiologia não realiza uma ação específica, mas sim vários acionamentos variáveis coordenados por um microcontrolador. Isto faz com que parte do público tente em vão identificar as lógicas da máquina, seguindo a expectativa sedimentada pelo uso utilitarista da tecnologia.

Em *The Messenger* (Ilustração 3), Paul DeMarinis invoca uma temporalidade alternativa com a desconstrução da história oficial das telecomunicações. Sua instalação é baseada em protótipos do telégrafo e composta por três sistemas inusitados para leitura de e-mail. A cada mensagem eletrônica recebida por um computador, os sistemas reagem. Uma fileira de 26 lavatórios metálicos transformados em alto-falantes emite o alfabeto com vozes variadas e reverberantes. Em outra fila, 26 esqueletos dançantes vestidos com ponchos marcados de A a Z se sacodem para indicar a composição de frases. Por fim, há 26 jarras de vidro com solução eletrolítica em que estão mergulhados eletrodos metálicos no formato das letras. Com a transmissão de sinais elétricos correspondentes às mensagens, os eletrodos escurecem e geram bolhas no líquido.

Ilustração 1: Das Coisas Quebradas (2012). Detalhe da etapa de montagem.

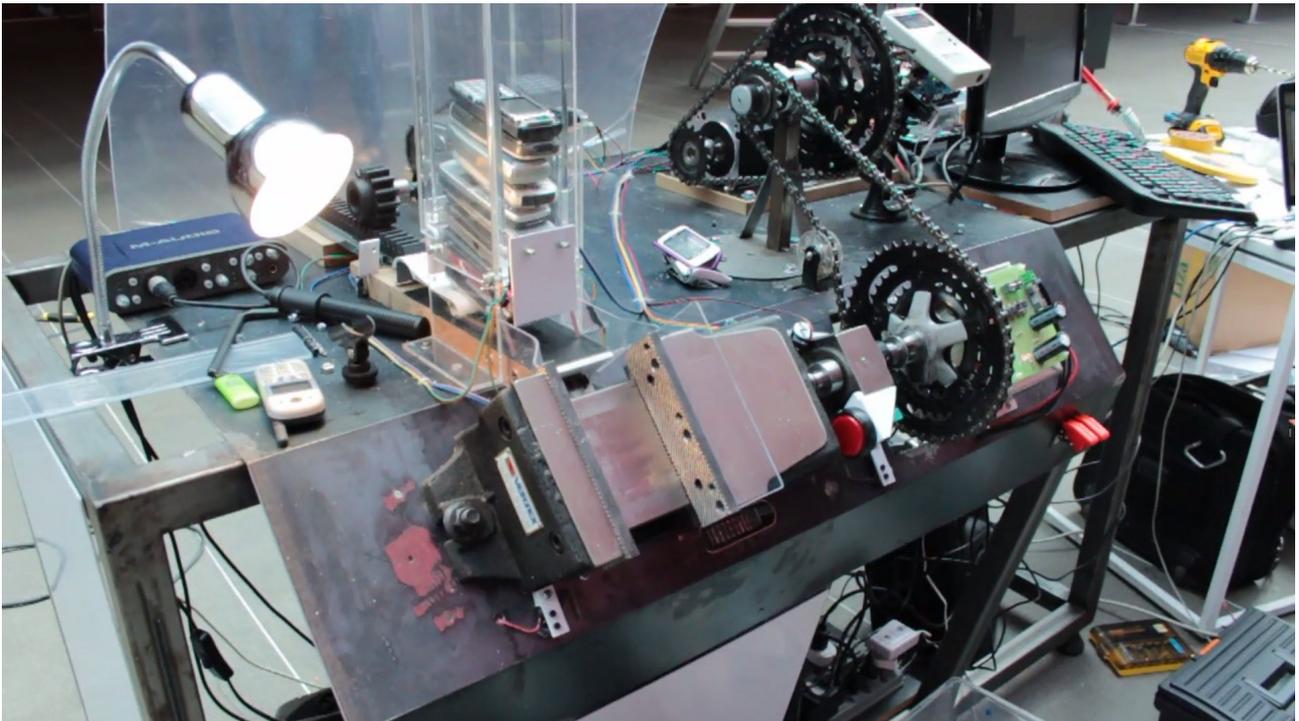


Imagem extraída de vídeo publicado no site do artista. Disponível em: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/das-coisas-quebradas>.

Ilustração 2: Random Gambierie Machine 2.0 (2012). Detalhe do painel.



Foto: Giselle Beiguelman. Disponível em: https://www.flickr.com/photos/silver_box/.

Ilustração 3: The Messenger (1998 e 2005). Detalhe da instalação.



Foto: saschapohflepp (conforme original). Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/saschapohflepp/>.

Nos três exemplos citados, a memória pode ser vista como a recombinação de rastros resistentes e (re)existentes. Rastros que são investigados e percebidos na recombinação da espacialidade dos componentes com a temporalidade de procedimentos, hibridizados na constituição de mídias zumbis ou metamídias. Neste sentido, a imagem de base informacional de cada trabalho conjuga sua temporalidade da oferta à sensorialidade humana com a temporalidade inumana das escrituras convergentes em sua corporificação. Escrituras *sensíveis e inteligíveis* que se articulam, na abrangência dos rastros feitos e detectados pelo organismo biológico, e pelos métodos *artefatuais* de produção, edição e difusão. Pois, conforme a gramatologia de Jacques Derrida (1973), não somente os gestos físicos da inscrição literal, pictográfica ou ideográfica devem ser considerados escritura, como também a totalidade que viabiliza cada inscrição, inclusive, naquilo que é alheio à voz – cinematografia, música, genética, cibernética.

Com a informatização, Bernard Stiegler (1998) avalia que os modos de exteriorização técnica das distintas modalidades de escritura são absorvidos em “seres inorgânicos organizados” que passam a mover a aceleração do tempo. De tal forma, a técnica deve ser compreendida como fator constituinte do tempo. Por extensão, do devir-mídia da arte e seu reverso, passamos ao devir-tempo da imagem, alimentado pela velocidade crescente das técnicas de visualização (ou seja, espacialização) do transitório. Uma impressão que se espalha: quanto mais ágil é nossa capacidade experiência do fluxo dos acontecimentos, mais fácil parece escorrer o tempo por entre os dedos que tentam tateá-lo.

Ao assumirmos esses efeitos da técnica, convergimos por outra parte com a noção de *imagem-tempo* de Deleuze (1989). Por esta associação, as poéticas hackers devem ser compreendidas por analogia às montagens incongruentes do cinema do pós-guerra que fundamentam a proposta deleuziana. Em lugar da interrupção da linearidade sequencial pelo tempo diverso de recordações, *flashbacks*, sonhos, fantasias e alucinações, encontramos anacronias contidas na espectralidade corporificada em gerações conviventes de dispositivos de programabilidade. Nesta vertente vitalista, vale recordar que a imagem sobrevivente de Georges Didi-Huberman (2013) manifesta-se como *imagem-fantasma*, *imagem-páthos* ou *imagem-sintoma*. Que fantasmas, páthos e sintomas habitam a metamídia zumbi?

Enquanto artifícios de intervenção, as obras de Lucas Bambozzi, Paul DeMarinis e Gambiologia tiram proveito de elementos espectrais da memória e as especulações de futuro. Repercutem na compreensão do presente e projetam adiante uma transitoriedade complexa, de muitas bifurcações. Porém não se restringem à expressão somática indicada em Didi-Huberman, uma vez que abrangem o inumano. Se consideramos que há na montagem da arte hacker qualidades processuais combinadas com o impacto recíproco sobre qualidades sensoriais, devemos denominar como *imagem-código* a fenomenologia em questão. Imagem-código porque ocorre na conjugação da plasticidade rítmica das mídias artesanais, mecânicas, eletroeletrônicas (analógicas e digitais), em compasso com “mídias” de agenciamento orgânico e ambiental – abrangendo a genética que afeta o animal e o vegetal, em conjunto com as influências materiais e energéticas do mundo.

Mas seria plausível esta noção de codificação extensível aos rastros disseminantes encontrados no mundo? Se assim for, seguimos além do que propõe Stiegler (1998): além do vivente exteriorizado no não-vivente, a codificação também se dá no sentido inverso da corporificação das estruturas físicas e químicas na operacionalidade orgânica ou informática. Entre o carbono e o silício, a matéria e a radiação, constroem-se como meios de comunicação, com respetivas camadas de

elucidação e criptografia. Assim, na obra de Lucas Bambozzi, o consumismo é o fluido que move o triturador de celulares rejeitados. O que os comunica é codificação que habilita o uso de frequências eletromagnéticas para a transmissão de informação. Em Paul DeMarinis, a solução eletrolítica reage à mensagem eletrônica. Com a Gambiologia, a aleatoriedade interativa remete à aleatoriedade dos achados subjacentes às capturas intencionais do colecionismo de objetos técnicos inutilizados – a garagem do tecnologista é o gabinete de curiosidades da anarqueologia da mídia.

Por seu caráter dinâmico, as poéticas hackers fazem com que o transcurso temporal seja parte de sua fenomenologia de atualizações provocadas pelo acionamento dos dispositivos de registro, processamento e fruição, conforme Franciele Filipini dos Santos (2012). Neste sentido, as poéticas de fluxo (e em fluxo) de Lucas Bambozzi, Paul DeMarinis e Gambiologia contribuem para a abordagem crítica da constituição técnica do tempo. Seus trabalhos operam pelas *dobras do meio* – tanto das coordenadas de tempo e espaço, quanto sua corporificação na metamídia. Com isto, a historicidade mesma pode reprogramar-se para dar lugar a uma alteridade operacional de temporalidades retrofuturistas contrapostas a cronologia evolutiva instituída no sistema operacional da arte – seus modos de acontecimento, composição de memória e recuperação histórica já estabelecidos.

Na imagem-código da arte hacker, é estabelecida a dobra que confere um caráter ambíguo ao que se apresenta simultaneamente como objeto e processo. Enquanto fenômeno temporal, a forma se reparte em suas dimensões externa (do aspecto material imediato) e interna (da virtualidade sub-reptícia e entranhada da performance da obra). Tal situação pode ser descrita como poética anarqueológica, conforme Erkki Huhtamo (1996), baseada na alternância entre posições de subjetividade e as suas viagens entre as camadas de tempo. Ao transitar por estas camadas, a memória se desterritorializa e se reterritorializa: é exteriorizada e (re)corporificada. É sucessivamente mediada para tornar-se imediata a determinado corpo. Depende de um suporte ambiental, das imediações, para singularizar-se na experiência. Na arte hacker, a memória redundante da i-mediação.

A imagem-código dissemina modelos processuais e participativos iniciados pelos roteiros e diagramas de execução da arte conceitual. Mas, com a informatização, a processualidade conceitual transferida aos algoritmos proporciona o ponto de contato pós-conceitual entre a linguagem de programação (computacional) com a programação da linguagem (da arte conceitual), segundo Alexander Galloway (2004). Em um curto-circuito entre o inteligível e o sensível, a produção da diferença tecnológica abala estruturas de regulação dos graus de fidelidade das circunstâncias de experiência. Sua preservação relativa suscita questões de ajuste. Qual critério deve servir para conversão de formatos de mídia? Que ações deturpam em maior ou menor grau a condição estética prevista na plataforma tecnológica inicial? Como lidar com o descarte dos aparatos e obsolescência de processos? Como se comportar diante da acelerada corporificação da capacidade de desempenho performativo?

Nas i-mediações da memória, a arte hacker alerta para as curas e intoxicações causadas pelo alastramento do "*pharmakon* hipomnésico" (STIEGLER, 2010, p. 21), isto é, a "tecnologia do espírito que, enquanto retenção terciária, pode conduzir à proletarização da vida mental, bem como à sua intensificação crítica, quando se encontra confrontada com [...] 'abstração'" – ou produção da diferença, poética hacker. Ante a dualidade da opressão e emancipação, Wark (2004, parágrafo 95) propõe a escrita de uma "história hacker", capaz de desafiar "não apenas o conteúdo da história, como também sua forma". O que está em questão não é simplesmente o reconhecimento de eventos marginalizados pela memória oficial, mas

sim a contestação do bloqueio entre a “história como representação” e as “forças produtivas que fazem a história”. Quem poderá escrever a história hacker da arte e tecnologia é a própria produção hacker, poética e teórica, que se autorreferencia em seus registros distribuídos em redes comunitárias de interesses.

Neste sentido, a arte hacker complica o anacronismo da imagem manifestado em suportes tradicionais. Pois a capacidade de sobrevivência memorial da imagem, apontada por Didi-Huberman (2013), encontra na metamídia zumbi suportes pós-industriais que não são mais estáticos, permanentes e duráveis. Depois de ser montada conforme os filmes, e decomposta e recomposta em sinais pela varredura eletrônica dos vídeos, a imagem é codificada em bits processados pelos algoritmos – códigos que discursam por meio dos códigos, temporalidades de computação que discorrem sobre temporalidades de percepção.

O anacronismo da imagem se articula com a programabilidade característica da metamídia. Surgi deste encontro um duplo efeito. Codificada na operacionalidade, a imagem contamina as máquinas, transferindo-lhes algo de seu aspecto fantasmático, fragmentário, sintomático e aderente ao que é próximo e distante na história. Por outro lado, processada para a disposição sensorial, a imagem carrega consigo a memória inumana da máquina. Assim, Boris Groys (2008, p. 90) questiona:

Podemos talvez preservar algo da antiga tecnologia de modo que a imagem permaneça idêntica a si mesma em todas as instâncias de sua apresentação? Porém, o ato de preservar a tecnologia original desloca a percepção de uma imagem específica, partindo da imagem em si para as condições técnicas com que foi produzida. Aquilo que nos faz reagir primeiramente é a tecnologia fotográfica ou de produção de vídeo defasada, que se torna aparente quando observamos fotos e vídeos antigos. No entanto, o artista não pretendia inicialmente este efeito, pois não lhe era possível comparar seu trabalho com os produtos do desenvolvimento tecnológico posterior.^{vii}

Com a informatização, o poder de disseminação não se restringe ao rastro da imagem. Deriva também do suporte de instanciação pautado pela reprogramação conceitual, cibernética e sistêmica. Na abordagem crítica desse *pharmakon* expandido, a arte hacker conjuga a reconfiguração do tempo exercida pela imagem com a latência sensorial do processamento da temporalidade pela metamídia. Esta transformação operacional pode ser, então, entendida como uma ação em *performance*, que articula a forma para se tornar disponível à apreensão estética. O caráter maleável do tempo constituído pela técnica acentua o impacto cibernético sobre a existência – vivida como experiência interfaceada entre o orgânico, o inorgânico e o artificial. Desta maneira, a tecnologia hackeada condiz com a multiplicidade e o devir, assim como a carga fantasmagórica, patética e sintomática da sobrevivência das imagens, segundo Didi-Huberman (2013).

Em Lucas Bambozzi, Paul DeMarinis e Gambiologia, práticas heterogenéticas e heteróclitas de reprogramação proporcionam explorações errantes, em um vagar entre baixa e alta tecnologia. Com a arqueologia da metamídia, os artistas valorizam o aparelho descartado. Pela futurologia, adiantam estados além das capacidades e interesses de planejamento da indústria. Em um trânsito que oscila da temporalidade atual daquilo que *já* opera para a temporalidade virtual daquilo que *ainda não* opera.

A obsolescência prorrogada por intervenção da arte hacker se manifesta como tática de resistência, desconstruindo a determinação artificiosa do tempo de vida útil dos produtos para manutenção o ritornelo do modelo hegemônico de consumo. Assim, as poéticas de produção da diferença combatem os lacres, as peças e baterias sem

equivalentes para reposição, os cabos e conectores proprietários descontinuados e a interrupção de serviços de assistência.

A adversidade da poética hacker questiona os riscos oferecidos pela aceleração e a opacidade dos ritmos de desenvolvimento e de operação da tecnologia, conforme Stiegler (1998). Contra o domínio intangível e ideológico do discurso progressivo, são afirmados como ações micropolíticas de dissidência temporal o recuo contemplativo e a errância autônoma entre passado, presente e futuro. O tempo da arte hacker não se contenta com a circunstância histórica dada. Demonstra, ao contrário, que a vanguarda tecnológica traz em sua retaguarda o assombro de reminiscências diretas ou indiretas.

-
- i Tradução nossa para: "what gets bent is not only the false image of linear history but also the circuits and archive that form the contemporary media landscape".
 - ii <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/das-coisas-quebradas>
 - iii (BEIRER; HIMMELSBACH; SEIFFARTH, 2010)
<http://www.well.com/~demarini/messenger.html>
<http://archive.aec.at/submission/2006/IA/5990/>
<http://archive.aec.at/print/62/>
<http://cup.servus.at/research/demarinis>
<http://www.turbulence.org/blog/archives/002526.html>
 - iv No lugar de termos como encorpamento, *encorpação* e incorporação encontrado em alguns autores, preferimos a palavra corporificação para traduzir o conceito de *embodiment* derivado da fenomenologia.
 - v Manovich prefere distinguir o hipertexto de qualquer antecedente modernista: "Since this book argues that cultural software turned media into metamedia—a fundamentally new semiotic and technological system which includes most previous media techniques and aesthetics as its elements—I also think that hypertext is actually quite different from modernist literary tradition."
 - vi Idem i.
 - vii Tradução nossa: "Can one perhaps preserve something of the old technology so that the image remains self-identical through all the instances of its display? But to preserve the original technology shifts the perception of a specific image from the image itself to the technical conditions under which it was produced. What we primarily react to is the old-fashioned photographic or video recording technology that becomes apparent when we look at old photographs or videos. The artist did not originally intend to produce this effect, however, as he lacked the possibility of comparing his work with the products of later technological developments."

Referências

BEIRER, Ingrid; HIMMELSBACH, Sabine; SEIFFARTH, Carsten (Org.). **Paul DeMarinis: buried in noise**. Heidelberg: Kehrer, 2010.

BRYANT, Levi; SRNICEK, Nick; HARMAN, Graham (Org.). **The speculative turn: continental materialism and realism**. Melbourne: Re.press, 2011.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: The Time-Image**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.

DELEUZE, Gilles. **Diferencia y repetición**. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: 34, 1997. v. 4

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- GALLOWAY, Alexander. **Protocol: how control exists after decentralization**. Cambridge, USA: The MIT Press, 2004.
- GROYS, Boris. **Art Power**. Cambridge: The MIT Press, 2008.
- HERTZ, Garnet; PARIKKA, Jussi. **Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method**. *Leonardo*, v. 45, n. 5, p. 424–430, 2012.
- HUHTAMO, Erkki. **Time-Travelling in the Gallery: An Archaeological Approach in Media Art**. In: MOSER, Mary Anne; MCLEOD, Douglas (Org.). **Immersed in Technology: Art and Virtual Environments**. Cambridge, USA: The MIT Press, 1996. p. 232–268.
- HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. **Media archaeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley: University of California Press, 2011.
- JORDAN, Tim. **Hacking: digital media and technological determinism**. Cambridge, UK: Polity Press, 2008.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MANOVICH, Lev. **Software takes command: extending the language of new media**. New York: Bloomsbury, 2013.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- SANTOS, Franciele Filipini Dos. **O Anacronismo, a Curadoria e a Produção de Arte em Diálogo com as Mídias Digitais**. In: COLÓQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE, XXXII, 2012, Brasília. *Anais.....* Brasília: CBHA, 2012.
- SHAVIRO, Steven. **Sobre o aceleracionismo**. *Lugar Comum*, Rio de Janeiro, n. 41, p. 281–292, 2013.
- SHKLOVSKY, Victor. **Art as technique**. In: LEMON, Lee T.; REIS, Marion J. (Org.). **Russian Formalist Criticism: Four Essays**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1965. p. 3–25.
- STIEGLER, Bernard. **For a New Critique of Political Economy**. Cambridge, UK: Polity, 2010. p. 100
- STIEGLER, Bernard. **Technics and time, 1: The fault of Epimetheus**. Stanford: Stanford University, 1998.
- TRIBE, Mark; JANA, Reena. **New media art**. Los Angeles: Taschen, 2006.
- WARDROP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (Org.). **The New Media Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- WARK, McKenzie. **A hacker manifesto**. Cambridge, USA: Harvard University Press, 2004.
- ZIELINSKI, Siegfried. **Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means**. Cambridge: The MIT Press, 2008.